

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

CLUEDO, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Fabriqué par: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs: Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TEL. +33 387 827 620. [conso@hasbro.fr](mailto:conso@hasbro.fr)  
Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. [consumerservice@hasbro.de](mailto:consumerservice@hasbro.de)  
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. [consumentenservice@hasbro.nl](mailto:consumentenservice@hasbro.nl)



0323F6417101



PARENTS :  
[HASBROGAMING.COM](http://HASBROGAMING.COM)

UNE ENQUÊTE  
À RÉSOUDRE  
À USAGE UNIQUE

# Cluedo

## ESCAPE

### MIDNIGHT HOTEL



ENVIRON  
90 MIN.

CONTENU :  
6 pions en plastique · 7 plateaux de jeu  
109 cartes · 3 enveloppes secrètes

## DÉMARRAGE

# RAPIDE

1. Sortez le plateau A de la boîte et posez-le sur la table. Placez vos pions n'importe où sur le plateau. Ensuite, sortez le deck tutoriel et placez-le à côté du plateau A.

**NE REGARDEZ PAS CE QU'IL Y A SUR LES CARTES.**



PIONS

PLATEAU DE JEU



DECK TUTORIEL



LIEUX NUMÉROTÉS

2. Le joueur le plus jeune commence. Déplacez votre pion sur n'importe quel lieu numéroté du plateau et prenez la carte du deck tutoriel correspondant au numéro indiqué. Ces numéros représentent les différents points d'intérêt de la pièce et les cartes que vous piochez vous donnent des informations sur ce que vous y trouvez.

3. Lisez les cartes à voix haute.

- **Si c'est une carte narrative**, elle vous donne des informations et des consignes à suivre. Il peut y avoir des consignes au bas de la carte qui vous indiquent votre prochaine action, ne les ratez pas ! Quand vous avez terminé, défaussez-vous de ces cartes dans le couvercle de la boîte.
- **Si c'est une carte d'énigme**, elle est identifiée par une pièce de puzzle dans son coin inférieur droit portant un numéro et une lettre. Les pièces de puzzle ayant la même lettre vont ensemble. Le nombre de pièces nécessaires pour la résoudre est indiqué sur le bord inférieur de la carte.

**REMARQUE :** Si vous n'avez pas toutes les pièces nécessaires pour résoudre l'énigme, explorez d'autres lieux numérotés sur le plateau et laissez la carte d'énigme non résolue face visible sur la table jusqu'à ce que vous trouviez plus de pièces.

**Toutes les réponses aux énigmes du jeu sont des NUMÉROS.**

Quand vous pensez avoir résolu l'énigme et trouvé le bon numéro, piochez la carte correspondante. **Si la carte que vous piochez indique « RÉSOLUE », vous avez réussi !** Si le numéro que vous avez trouvé n'a pas de carte correspondante ou **si la carte n'indique pas « RÉSOLUE », vous vous êtes trompé. Essayez encore !**

4. Quand le premier joueur a terminé son tour, le jeu continue vers la gauche et le joueur suivant doit déplacer son pion vers un lieu numéroté inexploré et piocher la carte avec le numéro correspondant.
5. Le but du deck tutoriel est de sortir de l'ascenseur. Bonne chance ! À tout moment pendant la partie, si vous restez bloqué sur une énigme, regardez la **section ASTUCES** à la fin de ce livret.

**STOP. RANGEZ LES RÈGLES DU JEU ET COMMENCEZ À JOUER.**

Vous serez invité à lire les règles du jeu si nécessaire.





## BUT DU JEU

Vous explorez le Midnight Hotel chacun votre tour en collaborant pour résoudre des énigmes et recueillir des indices qui vous permettront de vous échapper de l'hôtel et de découvrir qui a déclenché l'alarme en fouillant les serveurs de Lenoir. Plus vous trouvez d'indices, plus vos chances de résoudre le mystère augmentent. QUI a essayé de voler les dossiers de chantage, OÙ dans l'hôtel se trouve le bon serveur et QUEL est le mot de passe permettant d'y accéder ?

## PLACE AU JEU

Le joueur le plus jeune commence, puis le jeu se poursuit vers la gauche.

### À VOTRE TOUR

Le seul moyen de résoudre le mystère et de vous échapper de l'hôtel est d'explorer les différentes pièces, de résoudre des énigmes et de trouver des indices. Pour ce faire :

- DÉPLACEZ votre pion sur un lieu numéroté inexploré du plateau de jeu. Prenez la carte du deck avec le numéro correspondant.
- LISEZ la carte à voix haute au reste du groupe et effectuez les actions indiquées sur la carte (le cas échéant). Si c'est une énigme, placez-la sur la table à la vue de tous jusqu'à avoir trouvé toutes les pièces dont vous avez besoin pour la résoudre. Pour plus d'informations sur les différents types de carte, voir **LES CARTES**.
- Vous pouvez essayer de RÉSOUDRE toutes les énigmes disponibles sur le plateau avec l'aide des autres joueurs.
- Si vous ne pouvez plus rien faire, le tour PASSE au joueur suivant, vers la gauche.

**REMARQUE :** Vu la nature collaborative de ce jeu, la structure des tours est assez fluide, mais faites au mieux pour vous rappeler qui a effectué la dernière action. Comme point de repère, rappelez-vous qui est le dernier joueur à avoir déplacé son pion vers un lieu numéroté inexploré.

# CARTES

Dans ce jeu, vous trouverez plusieurs types de cartes.

## LES CARTES NARRATIVES

La plupart des cartes sont des cartes narratives qui vous racontent une partie de l'histoire et dirigent vos actions pendant la partie. Lisez-les à voix haute et faites ce qu'elles disent. Si une carte a un , défaussez-vous-en dans le couvercle du jeu quand vous avez terminé.



Vous n'avez plus beaucoup de temps pour sortir de l'ascenseur si vous voulez trouver les serveurs de Lenoir avant que la police n'arrive. Quand vous appuyez sur les boutons du panneau de contrôle, ils s'allument, mais l'ascenseur ne bouge pas. C'est bien étrange tout ça.

Prenez la carte 7.

Cartes narratives - lire les règles page 5. 

## CARTES D'ÉNIGME

Les énigmes sont généralement composées de plusieurs cartes et consistent à déchiffrer des énigmes textuelles ou visuelles. **Les cartes d'énigme sont identifiées par un symbole de pièce de puzzle  dans le coin inférieur droit avec la lettre correspondant à l'énigme et une note indiquant combien de pièces sont nécessaires pour le résoudre.** Ces cartes déverrouillent de nouveaux objets, lieux et indices et sont essentielles à la progression du jeu.

Placez les énigmes face visible à la vue de tous et ne vous en défaussez pas tant qu'une autre carte ne vous indique pas de le faire.

2 pièces d'énigme nécessaires pour résoudre l'énigme. Cartes d'énigme - lire les règles page 6. Z1

2 pièces d'énigme nécessaires pour résoudre l'énigme. Cartes d'énigme - lire les règles page 6. Z2

0 1 0 3 5

0 1 0 3 5

0 0 5

5

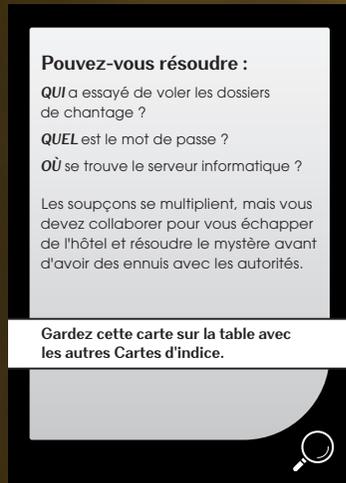
**N'oubliez pas, toutes les solutions des énigmes sont des numéros. Quand vous pensez avoir trouvé le bon numéro pour résoudre l'énigme, cherchez cette carte dans le deck.**

- Si vous ne trouvez pas la carte, c'est que vous vous êtes trompé et vous devez réessayer.
- Si vous la trouvez, vérifiez que « RÉSOLUE » est écrit en haut de la carte.
- Si « RÉSOLUE » N'APPARAÎT PAS en haut de la carte, c'est que vous vous êtes trompé. Remettez la carte dans le deck et cherchez une nouvelle solution.

**ASTUCES :** Si une énigme vous donne du fil à retordre et que vous ne pouvez plus progresser, allez voir les **ASTUCES** à la fin de ce livret. Pour trouver l'astuce, référez-vous à la lettre de la pièce de l'énigme qui vous pose un problème. Il y a trois indices par énigme. Les solutions aux énigmes se trouvent à la fin du livret.

## CARTES D'INDICE

Les cartes d'indice sont conservées pendant toute la partie et sont identifiées par un symbole de loupe 🔍 dans le coin inférieur droit. Elles ne servent pas à résoudre des énigmes, mais elles seront utilisées pour résoudre le mystère final lors de la conclusion de la partie. Gardez-les face visible sur la table à la vue de tous.



## CARTES SUPERPOSABLES

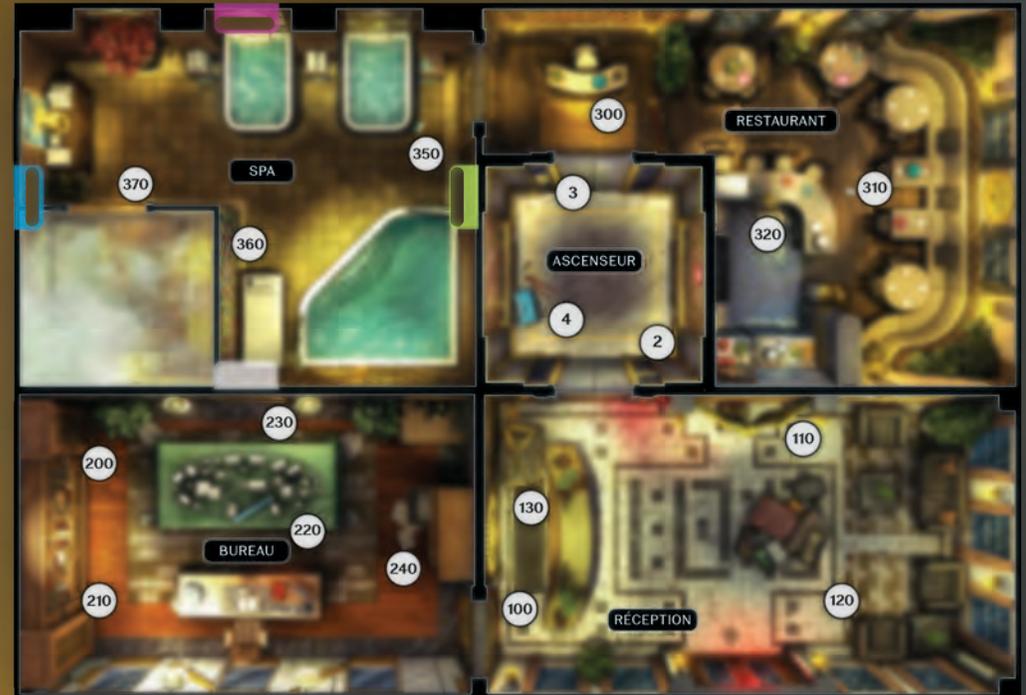
Les cartes superposables modifient le plateau, soit comme énigmes, soit comme moyen d'ajouter des lieux numérotés à explorer. Quand le jeu vous le demande, cherchez les cartes superposables dans le deck et placez-les sur le plateau. Alignez l'illustration sur la carte avec celle du plateau.

Si un joueur était dans un lieu recouvert par la carte, il peut être placé au-dessus de la carte. Le cas échéant, vous pouvez maintenant explorer le nouveau lieu numéroté.



## CONSTRUCTION DE L'HÔTEL

Le plateau de jeu évolue et s'agrandit pendant la partie, à mesure que vous découvrez de nouvelles pièces de l'hôtel. Quand le jeu vous demande de sortir un plateau, prenez-le dans la boîte et placez-le à côté des autres. De même, quand le jeu vous le demande, sortez les nouveaux decks de cartes de la boîte, déballez-les et placez-les sous votre deck actuel. Ne regardez pas les cartes et ne les mélangez pas.



# CONSTRUCTION DE L'HÔTEL, suite

De plus, vous trouverez en cours de partie des éléments verticaux, des façades avec des fenêtres, que vous ajouterez au plateau. Ils vous permettront d'ajouter des étages à l'hôtel vers la fin de la partie. Voir schéma.



1. Retirez vos pions du plateau Spa avant de monter les éléments de façade.
2. Cherchez les **languettes plus courtes** au bas des éléments verticaux. Elles doivent être insérées dans les fentes du plateau du Spa.
3. Référez-vous aux indications au verso des éléments de façade et aux couleurs des languettes pour bien les orienter.
4. Placez le plateau du Penthouse au-dessus des éléments verticaux en alignant les languettes et les fentes. Assurez-vous d'orienter le Penthouse dans la même direction que le Spa. Placez vos pions dans le Penthouse.
5. Répétez les étapes 2 et 3 quand vous recevez l'enveloppe B.





## ÉLUCIDER LE MYSTÈRE

À la fin de la partie, vous devez décider en équipe : qui a essayé de voler les dossiers de chantage, où dans l'hôtel se trouve le bon serveur et quel est le mot de passe permettant d'y accéder ?

Utilisez tous les indices et les preuves que vous avez rassemblés pendant votre évasion pour prendre une décision finale. Si vous voulez explorer d'autres pièces ou d'autres lieux numérotés que vous n'avez pas encore explorés, prenez le temps de le faire. Essayez de placer les indices dans les pièces où vous les avez trouvés et tentez de reconstituer le parcours du coupable dans l'hôtel.

Une fois que vous êtes prêts à porter une accusation, ouvrez l'enveloppe de solution pour savoir si vous aviez raison.

## RANGEMENT

Pour réinitialiser le jeu avant de le passer à de nouveaux joueurs :

1. Triez les cartes par ordre numérique pour chaque deck. La première carte de chaque deck contient une liste des cartes du deck et sert de séparateur.
2. Une fois les decks triés, rangez-les dans leur cavité, tout comme les pions et les cartes de personnage.
3. Désassemblez les éléments verticaux de façade et les plateaux. Rangez les éléments verticaux identifiés au dos par un A ou un B dans leurs enveloppes respectives.
4. Rangez la feuille de solution dans l'enveloppe de solution.
5. Rangez les éléments restants dans la boîte dans l'ordre : Enveloppe de solution, plateau F, enveloppe B, plateau E, enveloppe A, plateau D2, plateau D1, plateau C, plateau B, plateau A, règles du jeu, feuille STOP.

5	Z
408	W
108	V
475	U
486	T
435	S
412	R
396	Q
343	N
359	M
387	L
354	J
236	H
235	G
204	F
243	E
123	D
159	C
137	B
8	A
	Solutions des énigmes

# ASTUCES

Lettre de l'énigme	Première astuce	Deuxième astuce	Troisième astuce
<b>A</b>	En appuyant sur chaque bouton dans l'ordre, vous pensez que la séquence pourrait former un motif caché.	Il y a non seulement un motif, mais vous discernez la forme d'un chiffre.	Une fois allumés dans l'ordre, les boutons affichent un nombre spécifique ; la solution à cette énigme.
<b>B</b>	Après le deck tutoriel, toutes les solutions aux énigmes sont des numéros à trois chiffres.	Certaines de ces plumes n'ont pas la même couleur que le reste de l'aile.	Chaque plume rouge représente un des trois chiffres nécessaires pour résoudre l'énigme.
<b>C</b>	Sur le chariot à bagages, il y a une grille dans laquelle les valises tiennent parfaitement.	Faites attention au poids de chaque valise. Vous pouvez empiler plusieurs valises dans la même rangée tant qu'elles ne dépassent pas du chariot.	Chaque rangée de valises représente un des trois chiffres nécessaires pour résoudre l'énigme.
<b>D</b>	Peut-être cette carte permettra-t-elle de déverrouiller le lecteur de carte situé à côté de la porte du bureau de Lenoir.	Les symboles gravés dans le mur semblent correspondre à ceux du bas de la carte magnétique une fois insérée.	Faites attention aux trois premiers chiffres que vous parvenez à identifier.
<b>E</b>	Lenoir ne parlait probablement pas de donner des ordres. Les bâtiments du plan sont numérotés.	Chaque bâtiment du plan indique une colonne de fenêtres.	Certaines fenêtres ne sont pas éclairées. Si vous les comptez, vous devriez obtenir un chiffre pour chacune des trois colonnes.
<b>F</b>	Si vous rassemblez les deux pièces, vous verrez toute la bibliothèque.	Faire attention au masque situé au centre est un bon moyen de tout aligner correctement.	Essayez de regarder les cartes de loin. Vous verrez peut-être des chiffres cachés dans les espaces vides.
<b>G</b>	N'oubliez pas d'aligner les chiffres romains en associant les symboles de clé.	Chaque chiffre romain indique un des trois chiffres de la solution.	Identifiez chaque chiffre dans l'ordre : I, II, III.
<b>H</b>	Les couleurs sur le schéma correspondent à certaines bandes colorées sur les résistances.	Vous n'avez pas besoin d'additionner les chiffres représentés par les bandes colorées.	Une fois que vous avez le numéro à trois chiffres d'une résistance (0 compte comme un chiffre même si c'est le premier), multipliez-le par le chiffre représenté par la dernière bande sur la résistance.
<b>J</b>	Certains plats sont vides, mais vous pouvez deviner ce que tout le monde a mangé grâce aux couleurs des assiettes et des bols.	Essayez de retirer vos pions du plateau au cas où ils couvriraient quelque chose d'important.	Tout le monde ne mange pas au restaurant, essayez de regarder dans une autre pièce.
<b>L</b>	Un crayon et du papier pourraient vous être utiles pour cette énigme.	Chaque élément de décoration représente un chiffre.	Commencez par la gauche.

Lettre de l'énigme	Première astuce	Deuxième astuce	Troisième astuce
<b>M</b>	La mosaïque doit être alignée pour que vous puissiez l'admirer dans son ensemble.	Si vous regardez bien, vous pouvez discerner des chiffres formés par les paires de couleurs.	Les chiffres sont dans un certain ordre, mais pas nécessairement celui dans lequel ils apparaissent sur le mur.
<b>N</b>	Le verrou de la porte est enclenché, mais pour le désactiver, vous devez allumer le système de sécurité.	Le système de sécurité ne peut pas être allumé lorsque vous entrez dans le spa !	À chaque fois que vous actionnez un interrupteur, cela compte comme un chiffre de la solution à trois chiffres.
<b>Q</b>	Le point vert est toujours zéro. Pour la première colonne, comptez chaque point en commençant par zéro et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.	Les chiffres de la deuxième colonne sont obtenus en commençant par zéro et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, puis en comptant chaque point comme un 3 et non comme un 1.	Essayez d'aller dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour obtenir les valeurs de la dernière colonne.
<b>R</b>	La face sud du bâtiment est la seule qui n'a pas de fenêtres brisées.	Cet hôtel est si grand, chaque rangée de fenêtres représente un étage.	La première rangée de fenêtres est 1 étage au-dessus du Spa, la deuxième rangée est 2 étages au-dessus, et ainsi de suite. Vous devez déterminer à quel étage se trouve chaque fenêtre brisée.
<b>S</b>	Faites attention à la manière dont vous placez vos doigts. Votre pouce doit être sur la note C.	Votre pouce correspond à la position 1, votre index 2, votre majeur 3 et ainsi de suite.	Les notes de la mélodie correspondent aux notes indiquées au-dessus des touches du piano.
<b>T</b>	Vous devez combiner deux clés pour chaque cadenas.	Les clés ont des couleurs primaires qu'on peut combiner pour créer d'autres couleurs.	Quand vous avez déterminé les bonnes couleurs pour un cadenas, additionnez les chiffres des deux clés.
<b>U</b>	N'ayez pas peur de vous lever et de faire le tour des fenêtres pour avoir une meilleure vue.	Les caméras sont orientées vers les coins du bâtiment et non ses côtés. Examinez les coins attentivement.	Les fenêtres éclairées forment des chiffres, les caméras indiquent l'ordre nécessaire pour résoudre l'énigme.
<b>V</b>	Cette énigme n'a qu'une pièce, la carte superposable que vous avez placée sur le plateau.	Les tuiles forment un motif qui ressemble presque à un numéro.	Le sol de la réception cache 3 chiffres !
<b>W</b>	Les ondes sonores de chaque section de l'enregistrement forment une séquence distincte associée au clavier numérique de l'hélicoptère.	L'ordre de la solution numérique est indiqué par les points d'interrogation colorés.	Essayez d'inverser la pièce W1 pour identifier les chiffres verts et bleus.
<b>Z</b>	Alignez les cartes en associant les symboles de clé.	Quand vous alignez la pièce de monnaie avec le panneau, regardez quels chiffres sont alignés aux chiffres romains dans l'ordre : I, II, III.	Toutes les énigmes du jeu vous donneront des numéros à trois chiffres. Les chiffres n'ont pas besoin d'être additionnés. Lisez les chiffres dans l'ordre.